**Ausbildung Fiche**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Titel** | ***Wie man digitale Schulungsinhalte über eine digitale Schulungsplattform bereitstellt*** | |
| **Schlüsselwörter** | E-Plattform, E-Training, LMS-Plattformen, Training, E-Learning, Learning Management System, LMS-Bildungsplattformen, Online-Training, Virtuelle Klassenzimmer | |
| **Zur Verfügung gestellt von** | IWS | |
| **Sprache** | Englisch | |
| **Name des Berufsprofils** |  | |
| **Profil der Qualifikation und Ausbildungsziele** |  | |
| **Dauer und Umfang** | 45 Minuten | |
| **Zulassungsbedingungen** |  | |
| **Struktur und Module der Ausbildung** |  | |
| **Zielsetzungen und Ziele** | Die Ziele und Zwecke des vorliegenden Schulungsmoduls sind:   * Überblick über verschiedene digitale Plattformen, die für die Durchführung von Online-Schulungen genutzt werden können. * Entwicklung von Fähigkeiten und Kenntnissen im Umgang mit digitalen Plattformen zur Gestaltung und Durchführung effektiver und ansprechender Schulungsprogramme. * Verstehen, wie man digitale Plattformen nutzt, um interaktive Lernerfahrungen zu schaffen, die Engagement und aktives Lernen fördern. * Verbesserung der Entwicklung effektiver Online-Schulungsinhalte, die den Bedürfnissen der Lernenden entsprechen. * Lernen, wie man verschiedene Arten von digitalen Inhalten in Online-Schulungsprogramme einbindet, um eine dynamischere und ansprechendere Lernerfahrung zu schaffen. | |
| **Lernergebnisse** | Die wichtigsten Lernergebnisse dieses Schulungsmoduls sind:   * Erhöhte Kompetenz bei der Nutzung digitaler Plattformen für die Gestaltung und Durchführung effektiver Online-Schulungen. * Verbesserte Fähigkeit, ansprechende und interaktive Online-Schulungsinhalte zu entwerfen und zu entwickeln, die den Bedürfnissen der Lernenden entsprechen. * Verbesserte Fähigkeiten bei der Nutzung digitaler Plattformen und der Erstellung verschiedener Arten von digitalen Inhalten, um Schulungen anzubieten, die für Lernende mit unterschiedlichen Bedürfnissen und Hintergründen zugänglich sind. * Größere Sicherheit bei der Durchführung effektiver Online-Schulungsprogramme, die den Bedürfnissen der Lernenden entsprechen und die gewünschten Lernergebnisse erzielen. | |
| **Lernfeld** | Digitale Kompetenz und Kommunikation |  |
|  |  |
|  |  |
| **Inhaltlicher Index** | Modul: ***Wie man digitale Schulungsinhalte über eine digitale Schulungsplattform bereitstellt***   * **Einheit 1**: Wie unterrichtet man virtuelle Klassen auf einer Lernplattform?   + Abschnitt 1.1: Einführung in die Bereitstellung digitaler Inhalte durch digitale E-Learning-Plattformen   + Abschnitt 1.2: Verstehen Sie den vollen Funktionsumfang Ihrer Lernplattform   + Abschnitt 1.3: Berücksichtigung der Größe virtueller Klassen   + Abschnitt 1.4: Selbstbewusst sein, direkt in die Webcam schauen, lächeln und interagieren * **Einheit 2**: Überblick über digitale Plattformen und ihre Rolle bei der Bereitstellung von Inhalten   + Abschnitt 2.1: Warum nutzen Sie eine digitale Plattform?   + Abschnitt 2.2: Wer ist Ihre Zielgruppe und was ist das Problem, das Sie für diese Zielgruppe lösen wollen?   + Abschnitt 2.3: Wie wollen Sie den Inhalt Ihrem Zielpublikum präsentieren?   + Abschnitt 2.4: Wie viel sollten Sie für eine digitale Lernplattform bezahlen?   + Abschnitt 2.5: Kostenlose E-Learning-Plattformen: einige Beispiele   + Abschnitt 2.6: Was soll eine digitale Lernplattform bieten? * **Einheit 3**: Arten von digitalen Inhalten und ihre Merkmale   + Abschnitt 3.1: Einleitung   + Abschnitt 3.2: Arten von digitalen Inhalten | |
| **Entwicklung von Inhalten** | **Einheit 1: Wie unterrichtet man virtuelle Klassen auf einer Lernplattform?****Abschnitt 1.1: Einführung in die Bereitstellung digitaler Inhalte durch digitale Elearning-Plattformen** Die Nachfrage nach virtuellem Unterricht wird immer größer und wird aufgrund der zahlreichen Vorteile in Bezug auf Bequemlichkeit, Zeitplanung und Logistik, die sie bieten, weiter zunehmen. Digitale Plattformen haben das Potenzial, die mit Druck, Transport und Materialien verbundenen Kosten zu senken, doch es ist von grundlegender Bedeutung sicherzustellen, dass die Bereitstellung angemessen und effektiv ist, um das Beste aus dem Mittel der Bereitstellung zu machen. Studierende aller Altersgruppen verlangen zunehmend Zugang zu einer Form des **Online-Lernens, die auf sie und ihre Bedürfnisse zugeschnitten ist**. Dies bedeutet, dass **E-Learning-Plattformen** flexibler sein müssen, um **sich an Studierende jeden Alters und jeder Art anpassen zu können und sicherzustellen, dass sie den Kurs erfolgreich abschließen können**.   **Abschnitt 1.2: Verstehen Sie den vollen Funktionsumfang Ihrer Lernplattform**   Vergewissern Sie sich, dass Sie als Lehrkraft die Funktionen Ihrer **LMS- (Learning Management System) oder LCMS- (Learning Content Management System) Plattform** vollständig verstehen und wissen, wie man sie benutzt. Ziehen Sie in Erwägung, sich selbst in der Nutzung der Plattform mit Hilfe eines Online-Tutorials zu schulen, um bei Ihren Zuhörern Vertrauen zu schaffen und zu vermeiden, dass Sie wertvolle Unterrichtszeit mit der Suche nach bestimmten Funktionen verbringen.  Die LMS-Plattform ermöglicht die schnelle, einfache und effiziente gemeinsame Nutzung **zusätzlicher Lernressourcen** (Videos, Übungen, Texte usw.). Daher ist es sinnvoll, solche Funktionen vor allem bei denjenigen Studierenden zu nutzen, die sehr gut sind und unbedingt mehr wissen wollen, um zu vermeiden, dass sie ihre Aufmerksamkeit verlieren.  In **LMS-Plattformen** kann der Unterricht aufgezeichnet werden, so dass auch Abwesende ihn nachholen können. Darüber hinaus können diese Lektionen auch von Ihrer Einrichtung präsentiert werden, um Lernrepositorien zu erstellen und Ihre Schulungsakademie in den sozialen Medien zu positionieren.   **Abschnitt 1.3: Berücksichtigung der Größe virtueller Klassen**   Auch wenn es keine wirkliche zahlenmäßige Begrenzung für virtuelle Klassen gibt, ist es doch so, dass es bei kleineren Klassen einfacher ist, die Schüler zur Teilnahme zu bewegen und ihre Beiträge per Chat oder Rückfragen im Auge zu behalten.   **Abschnitt 1.4: Seien Sie selbstbewusst, schauen Sie direkt in die Webcam, lächeln Sie und interagieren Sie.**   Selbst wenn Sie ein sehr erfahrener Lehrer sind, kann die Verwendung dieser neuen Modalität eine gewisse Sackgasse in der Art und Weise bedeuten, wie Sie unterrichten. Es ist sehr empfehlenswert, dass Sie Ihren Vortrag üben und auf den schlimmsten Fall vorbereitet sind (Sie müssen einen Monolog halten und trotzdem überzeugend sein!). Selbstvertrauen ist von grundlegender Bedeutung: Der Lehrer muss den Schülern versichern, dass sie in guten Händen sind! Es ist wichtig, direkt in die Kamera zu schauen, einen geeigneten Hintergrund und angemessenes Licht zu haben. Seien Sie entspannt und lächeln Sie, um die Schüler zu motivieren und ihre Aufmerksamkeit und Interaktion zu gewinnen. In diesem Sinne ist es ein guter Grundsatz, die Schüler höflich zu bitten, die Kamera auszuschalten, was jedoch aufgrund von GDPR-Problemen nicht vorgeschrieben werden kann. **Einheit 2: Überblick über digitale Plattformen und ihre Rolle bei der Bereitstellung von Inhalten****Abschnitt 2.1: Warum nutzen Sie eine digitale Plattform?** Heutzutage spielen digitale Inhaltsplattformen eine äußerst wichtige Rolle im persönlichen, akademischen und unternehmerischen Umfeld. E-Learning-Plattformen können zwar in praktisch jedem Unternehmenstrainingsprogramm eingesetzt werden, doch sind sie besonders nützlich für Schulungen im Zusammenhang mit technischen Fertigkeiten, Produkten, lebenslangem Lernen und der Einarbeitung neuer Mitarbeiter, da der bessere Zugang zu den Materialien, den diese Online-Formate bieten, das Lernen fördert und den Lernenden Flexibilität ermöglicht.  Lassen Sie uns prüfen, welche Faktoren Ihre Wahl je nach dem Ziel, das Sie verfolgen wollen, beeinflussen.   * **Für die Unterhaltung** - dies wird eine starke emotionale Komponente für das Publikum haben, so dass es sehr teilbar ist. * **Für die Bildung** - dies ermöglicht eine große Reichweite. Sehr gut teilbar. * **Für die Überzeugung** - Dies ist etwas emotionaler; Inhalte, die nach und nach die Meinung des Publikums ändern. * **Für die Konversion** - Inhalte werden rational präsentiert, um einen Entscheidungsprozess auszulösen.  **Abschnitt 2.2: Wer ist Ihre Zielgruppe und was ist das Problem, das Sie für diese Zielgruppe lösen wollen?**  * Daher ist es wichtig zu wissen, wer Ihr Schüler ist, um ihn zu motivieren und das Angebot für ihn relevant zu gestalten. * Wenn Sie Ihre Zielgruppe kennen, wird es einfacher sein, Material zu entwerfen, das ihren Bedürfnissen entspricht. * Was sind die Ziele und Ergebnisse, die Sie erreichen wollen? Wenn Sie das "Warum" hinter Ihrer Fortbildungsstrategie kennen, wissen Sie genau, wie Sie vorgehen müssen.  **Abschnitt 2.3: Wie wollen Sie den Inhalt Ihrem Zielpublikum präsentieren?**  * Werden Sie einen freundlichen oder professionellen Ton anschlagen? Gestalten Sie Ihr Material so, dass es Ihrer Meinung nach am besten zu den Persönlichkeiten Ihrer Schüler passt, und gestalten Sie Ihr Material so, dass es deren Aufmerksamkeit erregt. Sie sollten über den gesamten Kurs nachdenken: Decken Sie genügend Themen ab? Gibt es eine Vielfalt an Material? Ist es ausreichend? Ist er auf dem neuesten Stand? Bei der Auswahl einer digitalen Lernplattform sollten Sie darauf achten, dass sie interessant ist und den Schülern tatsächlich hilft, die Ziele zu erreichen. Wählen Sie eine Plattform mit guten und interessanten Inhalten, die Spaß machen und sich für verschiedene Lernmethoden eignen. Gute Inhalte enthalten Informationen, die Sie sich merken können und die Ihren Schülern helfen, sie zu verstehen.  **Abschnitt 2.4: Wie viel sollten Sie für eine digitale Lernplattform bezahlen?**  * Es gibt keine eindeutige Antwort, auch wenn der Preis immer eines der Hauptanliegen bei der Auswahl einer LMS-Plattform ist, hängt es wirklich von Ihrem Budget und der Qualität/Einfachheit ab, die Sie erreichen wollen. Wie wir später noch sehen werden, gibt es auch völlig kostenlose Optionen, die bei Bedarf eingesetzt werden können. Sie sollten auch abwägen, ob Sie eine skalierbare Plattform benötigen oder nicht, denn ein späterer Wechsel könnte doppelte Arbeit und doppelte Bezahlung bedeuten!  **Abschnitt 2.5: Kostenlose E-Learning-Plattformen: einige Beispiele** Hier finden Sie eine allgemeine Zusammenfassung der bekanntesten kostenlosen E-Learning-Plattformen und ihrer wichtigsten Vor- und Nachteile:  **Moodle: Moodle.org**  -Moodle steht für "Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment", d. h. ein System, das von Bildungseinrichtungen verwendet wird, um Kurse und Lernmaterial für Studierende bereitzustellen.  **PROS**:  -Gestaltet , um sowohl das Lehren als auch das Lernen zu unterstützen  -Einfach zu bedienen  -Mehrsprachige Fähigkeiten  -Moodle kann sowohl den Bedürfnissen kleiner Klassen als auch großer Organisationen gerecht werden.  -Verpflichtung zum Schutz der Datensicherheit und der Privatsphäre der Nutzer  -Jederzeit, überall und auf jedem Gerät nutzbar  **CONS**:  -Effiziente Flexibilität ist nicht gegeben  -Sie brauchen technische Fähigkeiten  -Berichterstattung ist begrenzt  -Probleme bei der Anpassung  -Je mehr Schüler auf die Plattform zugreifen, desto langsamer wird das System  **LearnPress LMS: LearnPress.org**  -LearnPress ist ein WordPress LMS (Learning Management System) Plugin. Es baut auf einer WordPress-Website auf und bietet eine ganze Reihe von Optionen für das Hosting von Kursen.  **PROS**:  -Unbegrenzt viele Kurse, Lektionen, Quizze und Fragen erstellen  -Die Kurserstellung ist einfach und hat einen logischen Ablauf  -Einfache Erstellung von Kursen mit dem Drag and Drop Course Builder  -LearnPress ist kostenlos  -LearnPress unterstützt WordPress Multisite  **CONS**:  -Zertifikate und einige Quizoptionen sind kostenpflichtig  -Die Dokumentation ist ein wenig schwer zu finden und nicht sehr detailliert.  -Unterstützung scheint in den Rezensionen ein wenig in Frage gestellt zu werden.  **EdApp LMS: www.edapp.com**  EdApp LMS setzt den Standard für qualitativ hochwertige Online-Kursplattformen und ist bekannt für seine umfassende Microlearning-Inhaltsbibliothek mit fachmännisch gestalteten Kursen für verschiedene Branchen. Hier können Sie Themen aus den Bereichen Einzelhandel, Bauwesen, Cybersicherheit, Führungs- und Managementstile sowie Lebensmittel und Gastgewerbe mit mehr als 30 Erweiterungskategorien erkunden.  **PROS**:  -Einfach zu bedienen  -Die Mikro-Lernsoftware funktioniert auf allen Geräten.  -Laden Sie Ihre Schulungsfolien hoch und wir konvertieren sie in mobilfreundliche Lektionen.  -Kostenlose Kursbibliothek  -Canva-Integration  -Gamification  -Übersetzung von Kursen in über 100 Sprachen  **CONS**:  -Preisgestaltungspläne können kostspielig sein.  -Nur in englischer Sprache unterstützt, nicht geeignet für ein globales Team oder Organisationen, die expandieren wollen.  -keine editierbare Kursbibliothek.  **edX: www.edx.org**  -edX ist ein hervorragender Ort, um hochwertige Online-Kurse zu finden, die Ihrem Team helfen, seine Fähigkeiten und Kenntnisse zu erweitern und es zu außergewöhnlichen Leistungen anzuspornen.  **PROS**:  -Die Kurse finden in Zusammenarbeit mit renommierten Organisationen, Universitäten und Unternehmen wie Harvard, Berkeley und Microsoft statt.  -Die Kurse werden im Videoformat angeboten  -Die meisten Kurse sind kostenlos  -Die meisten Kurse werden im Selbststudium durchgeführt und können jederzeit begonnen werden.  Eine Download-Option ist verfügbar  -Sie erhalten nach Abschluss des Kurses ein geprüftes Zertifikat.  **CONS**:  -Grenzwertige Themen  -Keine Kursstruktur  **isEazy: www.iseazy.com**  -isEazy ist eine Online-Kursplattform, die aufgrund ihres cloudbasierten Autorentools von vielen Schulungsberatern genutzt wird.  **PROS**:  -Sie brauchen keine technischen Designkenntnisse, um professionell aussehende Online-Kursmaterialien zu erstellen.  -Wählen Sie aus den interaktiven Folienvorlagen und bearbeiten Sie Ihre Kurse.  -Sie können Ihre Schulungsinhalte dynamischer gestalten, indem Sie personalisierte Bilder, Audiodateien und Videos, sogar Quizfragen und Lernkarten hinzufügen.  -Sie ist kostenlos.  **CONS**:  -isEazy verfügt nicht über eine Kursbibliothek.  -Die Vielfalt der animierten Elemente ist begrenzt. **Abschnitt 2.6: Was soll eine digitale Lernplattform bieten?** Wie Sie sich vorstellen können, ist die Rolle von E-Learning-Plattformen bei der Durchführung digitaler Schulungen entscheidend für den effektiven Erfolg, und in diesem Sinne muss jede digitale Plattform die folgende Checkliste erfüllen:   * **E-Plattformen müssen benutzbar und einfach zu bedienen sein**, sie sollten an die Bedürfnisse der Nutzer angepasst sein und nicht umgekehrt. * **Die E-Plattformen müssen offen sein** oder zumindest den Lernenden den Zugang zu den Inhalten von mehreren Browsern und Geräten aus ermöglichen und eine einmalige Anmeldung ermöglichen. Außerdem sollte die Plattform sowohl online als auch offline verfügbar sein! * **Die E-Plattformen müssen responsiv sein**, damit die Nutzer die Schulungen von jedem Gerät aus verfolgen können. * **Die E-Plattform sollte Leistungskennzahlen liefern, d. h.** die Möglichkeit bieten, Analysen und die Nutzung zu verfolgen, um den Schülern, die dies benötigen, Nachhilfeunterricht anbieten zu können. * **E-Plattformen sollten** Mechanismen **zur Validierung von Fähigkeiten** wie Tests, Gamification oder Übungen und die Anerkennung von erworbenen Fähigkeiten durch Zertifikate oder Abzeichen **bieten**. * **E-Plattformen sollten** eine Vielzahl von Inhaltsformaten zulassen, um den Schülern angereichertes Lehrmaterial anbieten zu können. Im nächsten Abschnitt werden wir uns genauer ansehen, welche Arten von digitalen Inhalten für Unterrichtszwecke verwendet werden können.  **Lerneinheit 3: Arten von digitalen Inhalten (z. B. Text, Audio, Video, Bilder) und ihre Merkmale****Abschnitt 3.1: Einleitung** Inhalte sind Informationen, und sie sollten frisch, lesbar, relevant und nützlich für jeden Nutzer jeden Alters und jeder Kultur sein! Es gibt mehr als hundert verschiedene Arten von digitalen Inhalten, und alle haben ihren Wert für die Vermittlung von Bildung. **Abschnitt 3.2: Arten von digitalen Inhalten** Einige Beispiele für digitale Inhalte, die für Schulungszwecke verwendet werden können, sind:   * **Infografiken** sind visuelle Darstellungen von Daten, und sie machen Zahlen in der Regel viel ansprechender und klarer für den Leser * **Memes** sind oft Videos und Bilder mit humorvollem Text, die in der Regel viral gehen. Je nach Publikum sind sie manchmal gut geeignet, um das Eis zu brechen und Komplizenschaft mit Ihrem Publikum zu schaffen. * **Videos:** Sie sollten nicht zu lang sein und sie müssen relevant und erklärend sein, besser noch, wenn sie lustig oder lehrreich sind. * **Anleitungen:** Diese können von Thema zu Thema reichen und einfach oder kompliziert sein. Sie ermöglichen es dem Leser, vollständig zu verstehen, wie ein bestimmtes Verfahren anzuwenden oder durchzuführen ist. Sie müssen leicht nachvollziehbar und in aufeinander folgende Schritte unterteilt sein, am besten sprach- und kulturneutral. * **Live-Chats:** Chats und Chatbots werden auf E-Learning-Plattformen zur Unterstützung der Lernenden immer häufiger eingesetzt, vor allem während der Ausbildung, da die Nutzer ihre Zweifel lieber "im Stillen" mitteilen. * **Fotogalerien.** Ein Bild sagt mehr als tausend Worte, und es ist oft viel einfacher, Dinge mit einem Bild statt mit Worten zu erklären. * **Links von Interesse:** Sie sind in der Regel sehr nützlich für die Ausbildung, da sie eine Möglichkeit bieten, das Thema weiter zu erforschen. * **Fallstudien:** Sind in der Regel sehr interessant, um den Schülern ein greifbares Beispiel für die vorgestellten Konzepte zu geben und sie zu neuen Aktionen zu inspirieren. * **Testimonials/Geschichten:** Testimonials oder Vorbilder schaffen Vertrauen und bieten eine persönliche Perspektive auf. * **Q&A/FAQ/Interviews:** Frage- und Antwortrunden oder häufig gestellte Fragen können formell oder informell sein. Sie sind in der Regel sehr nützlich für die Studierenden, da sie sehen, dass ihre eigenen Zweifel geteilt und beantwortet werden und sie sich dadurch gestärkt und motiviert fühlen. * **Dos' und Don'ts':** Diese Art der Vermittlung ermöglicht es den Lehrkräften, sich in die Lage der Auszubildenden zu versetzen und zu verstehen, dass sie Ratschläge für ihr weiteres Vorgehen benötigen. * **Forschungs- und Datenergebnisse**: Könnten die Zweifel der Nutzer klären, vor allem wenn sie gut erklärt und zusammengefasst werden * **Eingebettete Tweets:** Ein Ausschnitt aus Twitter, der je nach Zielgruppe zum Nachdenken anregt oder lustig sein kann. * **GIFS:** Aus Videos geschnittene Clips können verwendet werden, um einen Punkt zu illustrieren und Ihrem Publikum näher zu kommen. * **Ebooks/PDFs:** Ebooks/PDFs sind ein schönes Beispiel für zusätzliches Material, das nützlich sein kann, um Ihr Publikum noch stärker einzubinden. * **Comics/Cartoons:** Eine lustige und lockere Art, Ihren Standpunkt zu illustrieren, auch wenn es sich um ein ernstes Thema handelt! * **Anerkennungen:** SchülerInnen zur Teilnahme ermutigen und ihre Bemühungen anerkennen * **Erstellen Sie gemeinsam genutzte Arbeitsblätter oder Dokumente:** Dies erleichtert den Schülern die Teilnahme an den Schulungssitzungen und die Reflexion und den Austausch ihrer Ideen. * **Bilder:** Sie sollten klar, relevant, von guter Qualität, nicht zu schwer und möglichst geschlechts-, sprach- und kulturneutral sein. * **Podcasts: Es handelt** sich um Audiodateien zum Anhören, die aufgenommen und auf verschiedenen kostenlosen Podcast-Websites veröffentlicht werden können. * **Diashows:** Zum Hochladen von Diashows für sich selbst oder zum Teilen unter Auszubildenden. * **Online-Spiele:** Kostenlose Online-Spiele sind über eine einfache Google-Suche verfügbar, und es gibt viele Plattformen wie educaplay.com, auf denen viele unterhaltsame und lustige Spiele erstellt und an Ihr Thema angepasst werden können. * **Wettbewerbe/Quizzes:** Ein weiteres Beispiel für die Anwendung von Gamification im Unterricht. Sie können Anwendungen wie Kahoot verwenden, um die SchülerInnen in den Wettbewerb einzubeziehen, der auf dem ausgebildeten Thema basiert. * **Interaktive Demos:** Eine schnelle Demo, die einen bestimmten Aspekt des unterrichteten Themas zeigt, kann sehr nützlich sein, um den Schülern zu zeigen, wie etwas sofort funktioniert. * **Tools & Ressourcen/Giveaways:** Sie sind ähnlich wie Links von Interesse und können nützlich sein, um das Toolkit Ihres Publikums zu erweitern. * **Webinare:** Bieten Sie den Schülern die Möglichkeit, an einem Webinar zu einem für die Schulung relevanten Thema teilzunehmen oder es sich anzusehen. * **Interaktiver Inhalt:** Perfekt, um die Aufmerksamkeit Ihrer Schüler zu wecken und dafür zu sorgen, dass sie während der gesamten Unterrichtseinheit aufmerksam bleiben. * **Online-Zeitschriften:** Digitale Zeitschriften sind jetzt auf allen Geräten verfügbar und können als relevante und interaktive Ressource genutzt werden! * **Soziale Medien:** Pinterest, Instagram, tiktok, reddit können genutzt werden, um Beispiele für das jeweilige Thema zu geben. * **Mind Maps:** Mind Maps ermöglichen es den Schülern, ihre Ideen zu verdeutlichen, und sie können gemeinsam genutzt und aktualisiert werden. * **Persönliche Bios:** Ermöglichen es den Lesern, ein echtes Gefühl für die Lehrkraft zu bekommen, die dahinter steht, und tragen dazu bei, dass sich die Zuhörer mit ihr identifizieren. * **Artikel und PRs:** Dies ist eine großartige Möglichkeit, das Interesse der Schüler an Ihrer Ausbildung aufrechtzuerhalten, indem Sie ihnen zusätzliches Material zur Verfügung stellen. * **Zitate & Inspirierende Botschaften:** Von einer anderen Person gesprochene Worte, die oft verwendet werden, um eine Aussage zu machen oder zu motivieren. Sie eignen sich hervorragend, um Themen zu diskutieren oder eine positive Stimmung zu erzeugen. * **QR-Codes/Polls: eine** einfache Möglichkeit, Schüler zu engagieren und sie zum Handeln aufzufordern. * **Weißbücher:** Leitfäden oder Berichte, die fundierte Entscheidungen zu bestimmten Themen ermöglichen. * **Wikis** eignen sich hervorragend, um mehr Informationen zu einem Thema bereitzustellen. | |
| **Glossar** | * **E-Learning: Die** Europäische Kommission definiert E-Learning als "die Nutzung neuer Multimediatechnologien und des Internets zur Verbesserung der Qualität des Lernens durch Erleichterung des Zugangs zu Ressourcen und Dienstleistungen sowie des Fernaustauschs und der Zusammenarbeit".   Quelle: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED491391.pdf>   * **E-Learning:** Lernen, das durch Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) unterstützt wird. E-Learning ist daher nicht auf "digitale Kompetenz" (den Erwerb von IT-Kompetenz) beschränkt, sondern kann mehrere Formate und hybride Methoden umfassen, insbesondere die Nutzung von Software, Internet, CD-ROM, Online-Lernen oder anderen elektronischen oder interaktiven Medien.   Quelle:  CEDEFOP 2002, E-Learning und Ausbildung in Europa. Eine Umfrage über den Einsatz von E-Learning in der Aus- und Weiterbildung in der Europäischen Union   * e-Learning ist ein Überbegriff, der sich auf die Verwendung von digitalen Geräten oder Medien (Multimedien) für das Lehren und Lernen bezieht, insbesondere für die Bereitstellung von oder den Zugang zu Inhalten. Somit kann e-Learning ohne Bezug zu einem Netzwerk oder einer Verbindung stattfinden. Das digitale Gerät, mit dem der Lernende auf die Materialien zugreift, muss nicht an ein digitales Netz angeschlossen sein, weder an ein lokales Netz noch an das Internet (oder sogar an ein Mobilfunknetz, wenn ein Tablet als Endgerät oder Zugangsgerät verwendet wird).   Quelle:  COL, Offener Unterricht und Fernunterricht: Schlüsselbegriffe und Definitionen, 2015 (überarbeitet 2020)  **LMS-Plattform:**   * Ein Lernmanagementsystem (LMS) ist eine Softwareanwendung oder webbasierte Technologie, die zur Planung, Durchführung und Bewertung eines bestimmten Lernprozesses eingesetzt wird.   Quelle: TargetTech Netzwerk   * Ein Lernmanagementsystem (LMS) ist ein spezielles Softwaresystem, das für die Verwaltung, Speicherung, Verfolgung und Bereitstellung von Lehrmaterial über Online-Kurse entwickelt wurde.   Lernmanagementsysteme werden oft als Lernmanagementplattformen oder einfach als LMS bezeichnet.  Quelle: The European Business Review  **LCMS-Plattform:**   * Learning Content Management System (LCMS) ist eine Plattform, mit der Sie digitale Lerninhalte erstellen, verwalten, hosten und verfolgen können. LCMS steht für Learning Content Management System. Man kann es sich wie einen One-Stop-Shop für E-Learning in Unternehmen vorstellen, von der Erstellung bis zur Bereitstellung.   Quelle: Elucidat  **Großes Lob:**   * 1: Lob für Leistung * 2: Ruhm und Ansehen, die sich aus einer Handlung oder Leistung ergeben: PRESTIGE   Das aus dem Griechischen stammende Wort kudos wurde im 19. Jahrhundert als Slang an den britischen Universitäten populär. In seiner frühesten Verwendung bezog sich das Wort auf das Prestige oder den Ruf, den man erlangt, wenn man etwas Bemerkenswertes geleistet hat. Die Bedeutung "Lob für eine Leistung" kam in den 1920er Jahren auf. Als diese spätere Bedeutung vorherrschend wurde, begannen einige englische Sprecher, die sich des griechischen Ursprungs des Wortes nicht bewusst waren, das Wort als Plural-Count-Substantiv zu behandeln, was unweigerlich zu der Rückbildung kudo führte, um ein einzelnes Lob zu bezeichnen. Aus demselben Grund wird kudos als Subjekt entweder mit einem Verb im Singular oder im Plural verwendet.  Quelle: Merriam-Webster Wörterbuch   * **Webinar**: eine Live-Online-Bildungspräsentation, bei der die teilnehmenden Zuschauer Fragen und Kommentare abgeben können   Quelle: Merriam-Webster Wörterbuch   * Ein Webinar ist ein Seminar oder eine andere Präsentation, die über das Internet stattfindet und es den Teilnehmern an verschiedenen Orten ermöglicht, den Vortragenden zu sehen und zu hören, Fragen zu stellen und manchmal Umfragen zu beantworten.   Quelle: Wörterbuch.com | |
| **Selbstevaluation (Multiple-Choice-Fragen und Antworten)** | 1. Digitale Plattformen können genutzt werden:  **a) Zur Unterhaltung, zur Bildung, zur Überredung, zur Bekehrung**  b) Zur Unterhaltung, zur Bildung, zur Überzeugung  c) Zur Unterhaltung, Zur Bildung  2. Wie viel sollten Sie für eine digitale Lernplattform bezahlen?  **a) Es hängt von der Qualität ab, die Sie erreichen wollen**  b) Eine digitale Plattform sollte kostenlos sein  c) Sie sollten immer den maximalen Preis für die Skalierbarkeit zahlen  3. Moodle steht für:  **a) Modulare objektorientierte dynamische Lernumgebung**  b) Modul Objektorientierte dynamische Lernumgebung  c) Modulares, zielorientiertes, dynamisches Lernkonzept  4. Was sind Infografiken?  **a) sind visuelle Darstellungen von Daten**  b) weniger ansprechend sind als Grafiken  c) nur in der Papierpresse verwendet werden  5. Was sind eingebettete Tweets?  **a) Ein Ausschnitt aus Twitter, der je nach Publikum zum Nachdenken anregt oder lustig sein kann**  b) Eine Anzeige von Twitter  c) Das Zwitschern eines kleinen oder jungen Vogels, der in Ihrem Haus nistet | |
| **Referenzmaterial** | Autor: Cambridge Assessment Englisch  Titel: Virtuelle Klassen: Wie man sie in einer Lernplattform unterrichtet  Herausgeber: Cambridge Assessment English (Website)  Datum der Veröffentlichung: Nicht angegeben  URL: <https://www.cae.net/how-to-teach-online-classes-with-virtual-classrooms/>  Autor: Colin Newcomer  Titel: Wie man online unterrichtet: Ein kompletter Leitfaden für Einsteiger  Herausgeber: Thrive Themes (Website)  Datum der Veröffentlichung: August 4, 2020  URL: <https://thrivethemes.com/how-to-teach-online/>  Autor: Livestorm Team  Titel: 10 Online-Lehrwerkzeuge und -Plattformen für Ihr virtuelles Klassenzimmer  Herausgeber: Livestorm (Website)  Datum der Veröffentlichung: Oktober 20, 2020  URL: <https://livestorm.co/blog/online-teaching-tools-platforms>  Autor: VitalSource Technologien  Titel: Digitale Plattformen: Ein moderner Ansatz zum Lernen für die Belegschaft  Herausgeber: VitalSource Technologies (Website)  Datum der Veröffentlichung: 2017  URL: <https://trainingindustry.com/content/uploads/2017/08/vitalSource_digital_platforms_report_redesign_2017.pdf>  Autor: Zazzle Medien  Titel: Der ultimative Leitfaden für digitale Inhalte: Eine umfassende Liste der Formate für digitale Inhalte  Herausgeber: Zazzle Media (Website)  Datum der Veröffentlichung: September 17, 2020  URL: https://www.zazzlemedia.co.uk/blog/digital-content-types/#gref | |
| **Ressourcen (Videos, Verweislinks)** | [Amtech-Schulungsmodul\_Wie\_man\_digitale\_Inhalte\_anbieten kann\_digital\_platfroms\_DE.pptx](Amtech%20training%20module_How_to_deliver_digital_contents_throgh_digital_platfroms_EN.pptx) | |